

CERTIFICA QUE:

Javier Sala Cuenca

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

EXPERTO EN CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **350** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 8 de enero de 2024

Nº E.3432

Jefe de Estudios

Alumno/a



Entença, 182 • 08029 • Barcelona
Tel. 93 163 53 53



Microsoft | IT Academy
Program



AUTODESK
Authorised Training Centre

Plan de Estudios

Experto en Creación de Videojuegos

1. MOTOR VIDEOJUEGOS UNITY 3D

- Instalar Unity y crear un proyecto
- Interface
- Gestión
- Importar Assets
- Prefabs
- Layers
- Asset Store
- Publicar
- Plataformas
- Project Settings / Build Settings
- Project Settings / Player Settings
- Motor Gráfico
- Motor Físico
- Motor Grafico 2, animación
- Motor de Audio,
- Motor Gráfico 3, UI (User Interface)
- Unity como motor 2D
- Scripting
- Debug Class
- Script Execution Order Settings
- Input class
- Physics Class
- Mathf Class
- Screen Class
- Time Class
- Crear Classes
- Transformaciones a través de script
- Enabling / Desabling components
- Activating / DeActivating GO
- Instantiate / Destroy

2. ANIMACIÓN AUTODESK 3D STUDIO MAX

- Introducción a 3D Studio Max
- Conceptos y entorno de trabajo
- Creación y edición de geometrías complejas
- Creación de formas bidimensionales
- Creación y deformación de objetos soleados
- Creación de luces y cámaras
- Controles de animación y de la barra de estado
- Movimientos a través de recorridos o caminos
- Movimiento mediante transformaciones
- Creación y edición de las NURBS
- Controles avanzados de Track View
- Creación de materiales mapeados
- Aplicación y edición de coordenadas de mapeado
- Modificación del entorno para representación
- Representación de la escena
- Grabación y formatos de la animación
- Iluminación y Materiales Avanzados
- Motor Render VRay

3. IMAGEN DIGITAL ADOBE PHOTOSHOP CC

- Instalación y configuración
- Previsualización e impresión
- Selección y creación de formas y trazados
- Herramientas de edición de imágenes
- Digitalización de imágenes
- Filtros y plug-ins
- Conversión, corrección y retoque de color
- Creación y edición de capas
- Creación de máscaras y uso de los canales
- Importación y exportación de archivos

4. ABLETON LIVE AVANZADO

- Teoría del Sonido
- Introducción a la informática musical
- Secuenciadores
- Protocolo MIDI
- Introducción a los VST Instruments
- Secuenciador ABLETON LIVE
- Herramientas Nativas Ableton Live
- Creación de Audio mediante Plugins Vst
- Efectos asignables a pistas creadas mediante Software propio de Live.
- Creación De Pistas Mediante Librerías Audio.
- Herramienta De Warp
- Herramienta De Sample
- Filtros y Loops
- Estructuración de transiciones en Grooves
- Parámetros Ajustables
- Postproducción:compresión, mezcla, ecualización

5. PROGRAMACIÓN C#.NET (ORIENTADO A VIDEOJUEGOS)

- Sintaxis básica y elementos principales
- Elementos del código, sentencias
- La escritura de datos y tipos
- Las variables y Arrays
- Sentencias de control de flujo
- Las funciones y Eventos
- Clases de C#
- Otras clases y funciones de C#
- Gestión del control de errores
- Formatos de datos